WWW.FORMULA1-GAME.COM

DEVENEZ UN FAN SUR FACEBOOK :
WWW.FACEBOOK.COM/FORMULA1GAME

SUIVEZ-NOUS SUR TWITTER :
WWW.TWITTER.COM/FORMULA1GAME

ego

BINK VIDEO

dts Digital Surround

FaceFX

BLES-01311

"PS", "PlayStation", "PS3", "△○×□" and "DUALSHOCK" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All rights reserved.

5024866345698

F1 2011

Formula 1™

codemasters

PRÉCAUTIONS

• Ce disque contient un logiciel destiné au système PlayStation®3. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®3 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®3. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®3 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans le système PlayStation®3, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

AVERTISSEMENT SUR LA SANTÉ

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. Faites des pauses de quinze minutes toutes les heures. Arrêtez de jouer si vous êtes pris de vertiges, de nausées, de fatigue ou de maux de tête. Certaines personnes sans antécédents épileptiques sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie à la vue de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à certains jeux vidéo. Si vous êtes épileptique ou si vous présentez l'un des symptômes suivants lorsque vous jouez : troubles de la vision, contractions musculaires, mouvements involontaires, perte momentanée de conscience, troubles de l'orientation et/ou convulsions, consultez un médecin.

AVERTISSEMENT DE SANTÉ CONCERNANT LA 3D

Chez certaines personnes, l'utilisation d'un téléviseur 3D pour un film 3D ou un jeu vidéo en 3D stéréoscopique peut provoquer une sensation de gêne (vision troublée, fatigue oculaire, nausées). Si vous éprouvez ces sensations désagréables, arrêtez immédiatement d'utiliser le téléviseur jusqu'à disparition des symptômes.

En général, nous recommandons aux utilisateurs d'éviter d'utiliser le système PlayStation®3 de manière prolongée et leur conseillons d'observer des pauses de 15 minutes pour chaque heure de jeu. Cependant, lorsqu'il s'agit d'un film 3D ou d'un jeu vidéo en 3D stéréoscopique, la longueur et la fréquence des pauses nécessaires peuvent varier selon les personnes. Faites des pauses suffisamment longues pour que toute sensation de gêne disparaisse. Si les symptômes persistent, veuillez consulter un médecin.

La vision des jeunes enfants (particulièrement avant 6 ans) est encore en développement. Avant de permettre à un jeune enfant de regarder un film 3D ou de jouer à un jeu vidéo en 3D stéréoscopique, veuillez consulter un pédiatre ou un oculiste. Les jeunes enfants doivent être sous la surveillance d'un adulte qui veille à ce que les recommandations ci-dessus soient respectées.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits pirates, veuillez contacter votre service clientèle dont le numéro figure au verso de ce manuel.

MISES À JOUR DU LOGICIEL DU SYSTÈME

Pour en savoir plus sur les mises à jour du logiciel du système pour le système PlayStation®3, consultez le site eu.playstation.com ou le document Aide-mémoire du système PS3™.

Les numéros des services clientèle sont indiqués au verso de ce manuel.

SYSTÈME DE CLASSIFICATION PAR L'ÂGE PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION)

Le système de classification par ordre d'âge PEGI a pour objectif d'éviter que les mineurs ne soient exposés à des logiciels de loisir au contenu inapproprié. REMARQUE IMPORTANTE : le système de classification PEGI n'indique aucunement le degré de difficulté d'un jeu. Pour plus d'informations, visitez le site : **www.pegi.info**
Le système de classification PEGI se compose de trois éléments et permet aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Le premier élément est un logo qui détermine l'âge minimum recommandé. Les catégories d'âge sont les suivantes :

Le deuxième élément de la classification consiste en une série d'icônes indiquant le type de contenu présent dans le jeu. Ce contenu détermine la catégorie d'âge pour laquelle le jeu est recommandé. Ces icônes de contenus sont les suivantes :

Le troisième élément est une icône indiquant si le jeu peut être joué en ligne. Cette icône ne peut être utilisée que par les fournisseurs de jeux en ligne qui se sont engagés à respecter certaines normes, comme la protection des mineurs dans les jeux en ligne :

Pour plus d'informations, visitez le site :
www.pegionline.eu

CONTRÔLE PARENTAL

Ce jeu dispose d'un niveau de contrôle parental prédéfini, établi en fonction de son contenu. Vous pouvez choisir dans les paramètres de votre système PS3™ un niveau de contrôle parental plus élevé que celui qui est prédéfini. Pour de plus amples informations, reportez-vous au mode d'emploi de votre système PS3™.

Ce jeu fait l'objet d'une classification PEGI. Consultez l'emballage du jeu pour connaître les indications de classification et de description du contenu PEGI (sauf dans le cas où la loi impose d'autres systèmes de classification). La correspondance entre le système de classification PEGI et le niveau de contrôle parental est la suivante :

NIVEAU DE CONTRÔLE PARENTAL	9	7	5	3	2
CATÉGORIE D'ÂGE DU SYSTÈME PEGI	18	16	12	7	3

En de rares occasions, le niveau de contrôle parental peut être plus élevé que la classification s'appliquant dans votre pays. Ceci est dû aux différences des systèmes de classification entre les pays dans lesquels ce produit est vendu. Vous pouvez être amené à réinitialiser le niveau de contrôle parental de votre système PS3™ pour pouvoir jouer.

BLES-01311

USAGE DOMESTIQUE EXCLUSIVEMENT : ce logiciel est licencié pour une utilisation sur systèmes PlayStation®3 agréés exclusivement. Tout accès, usage ou transfert illicite du produit, de son copyright ou de sa marque sous-jacents est interdit. Voir eu.playstation.com/terms pour obtenir l'intégralité du texte concernant les droits d'utilisation. Library programs ©1997-2011 Sony Computer Entertainment Inc. licencié en exclusivité à Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). REVENTE ET LOCATION INTERDITES SAUF AUTORISATION EXPRESSE DE SCEE. PlayStation®Network, PlayStation®Store et PlayStation®Home sont soumis à des conditions d'utilisation qui ne sont pas disponibles dans tous les pays et dans toutes les langues (voir eu.playstation.com/terms). Connexion Internet haut débit requise. Les utilisateurs sont tenus au paiement des frais d'accès pour le haut débit. Certains contenus sont payants. Les utilisateurs doivent être âgés d'au moins 7 ans et doivent obtenir l'accord parental s'ils ont moins de 18 ans. Licencié pour la vente en Europe, au Moyen-Orient, en Afrique, en Inde et en Océanie seulement.

"PS3", "PlayStation", "PS3", "△○×□", "SIXAXIS" and "●" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. F1 2011™ © 2011 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Ego"™ is a trademark of Codemasters. DTS® and DTS Digital Surround® are registered trademarks of DTS, Inc. Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2011 by RAD Game Tools, Inc. Facial Animations powered by FaceFX. ©2002-2011, OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All rights reserved. An official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP.

The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trade marks of Formula One Licensing BV, a Formula One group company. Licensed by Formula One World Championship Limited. All rights reserved.

All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited. Developed and published by Codemasters. Made in Austria. All rights reserved.

BIENVENUE DANS F1 2011™

Découvrez les sensations d'un pilote au volant des meilleures voitures de course, en participant à une compétition acharnée sur tous les circuits du calendrier 2011 FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP™.

Faites évoluer votre carrière, en partant de ses débuts, pour progresser parmi les différentes équipes ou en restant fidèle à votre écurie préférée, pour les aider à obtenir le titre tant convoité du FIA FORMULA ONE CONSTRUCTORS' WORLD CHAMPIONSHIP.

DÉMARRAGE

SAUVEGARDE AUTOMATIQUE

Si vous choisissez "Activer la sauvegarde automatique" la fonction de sauvegarde automatique sera activée. Votre système PlayStation®3 sauvegardera alors automatiquement votre progression à certains endroits dans le jeu.

: ce jeu dispose d'une fonction de chargement/sauvegarde automatique. N'éteignez pas le système lorsque l'indicateur d'accès au disque dur clignote. Ce jeu charge automatiquement des données lors de son démarrage. Ce jeu est disponible en français, anglais, allemand, italien et espagnol. Il est recommandé de choisir votre langue dans les paramètres du système avant de commencer à jouer.

NAVIGATION DANS LES MENUS

Utilisez les touches directionnelles ou le stick analogique gauche pour naviguer dans les menus. Appuyez sur la touche ✕ pour valider une sélection ou sur la touche ○ pour annuler ou revenir en arrière.

Utilisez le stick analogique droit pour observer le monde qui vous entoure. En maintenant R2 vous pouvez zoomer, ainsi que dézoomer en maintenant L2.

QUESTIONS EN OR

Lorsque vous sélectionnez l'option de menu Carrière, vous accédez à un entretien de presse de pré-saison, où vous vous présenterez au monde de la FORMULA ONE™. C'est là qu'un certain nombre de questions vous seront posées pour permettre la création de votre profil et des informations concernant votre carrière.

Vous pouvez modifier votre profil à tout moment à partir un menu principal, en accédant à l'option de menu **Ma F1™**.

AIDES AU PILOTAGE

Vous pouvez modifier vos aides au pilotage en sélectionnant le menu Niveau de difficulté à partir de l'écran Paramètres de course avant de commencer une session. De plus, les Aides au pilotage peuvent être modifiées à partir du menu de pause sur piste.

PASS VIP RIVALISEZ

Activez votre Pass VIP et participez aux modes de jeu multijoueurs de F1 2011, dont :

- **Mode Carrière en coopération à 2 joueurs**
- **Courses de GRAND PRIX™ à 16 joueurs**

Vous trouverez votre code unique dans la boîte du jeu.

Si vous ne disposez pas d'un code, vous pouvez acheter un Pass VIP sur le PlayStation®Store.

ÉCRAN SUR PISTE

L'écran de jeu permet de visualiser de nombreuses informations utiles qui vous aident à suivre votre progression pendant la course. Notez bien que tous ces éléments n'apparaissent pas tous simultanément à l'écran.

01 **INFORMATIONS DE POSITIONS**

02 **SÉLECTION À L'ARRÊT : MÉLANGE DE CARBURANT, CHOIX DES PNEUS**

03 **CARTE DU CIRCUIT**

04 **AVERTISSEMENTS, DRAPEAUX ET INFOS DE COURSE**

05 **INDICATEUR DE MAUVAIS SENS**

06 **INFORMATIONS DU TOUR ET DES TEMPS**

07 **STATUT DE LA VOITURE ET STRATÉGIE**

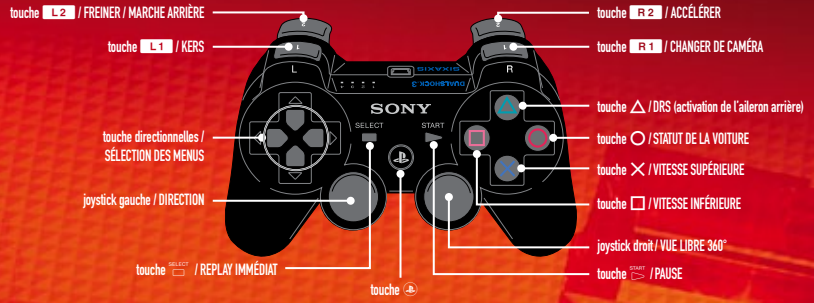
08 **COMPTE-TOURS, COMPTEUR DE VITESSE, VITESSES, CARBURANT, KERS ET DRS**

COMMANDES

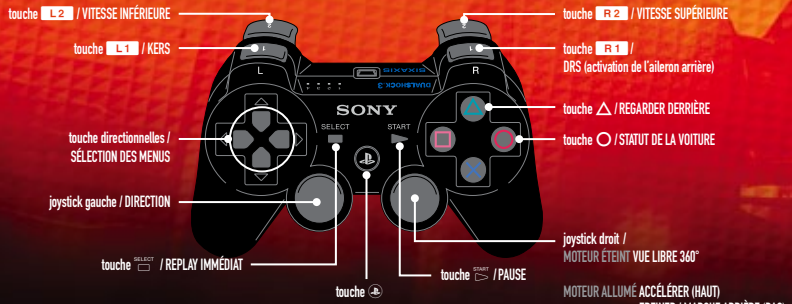
MANETTE SANS FIL DUALSHOCK®3

Les configurations standard des manettes pour F1 2011 sont détaillées ci-dessous. Elles peuvent être modifiées à partir du menu des options de **MA F1** ou du menu de pause sur piste.

PRÉRÉGLAGE 1


touche L2 / FREINER / MARCHE ARRIÈRE
touche L1 / KERS
touche directionnelles / SÉLECTION DES MENUS
joystick gauche / DIRECTION
touche SELECT / REPLAY IMMÉDIAT
touche
touche R2 / ACCÉLÉRER
touche R1 / CHANGER DE CAMÉRA
touche △ / DRS (activation de l'aileron arrière)
touche ○ / STATUT DE LA VOITURE
touche ✕ / VITESSE SUPÉRIEURE
touche □ / VITESSE INFÉRIEURE
joystick droit / VUE LIBRE 360°
touche START / PAUSE

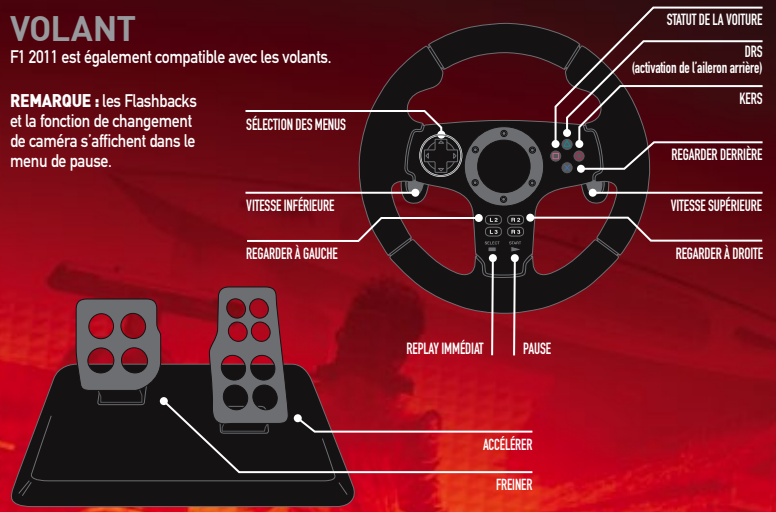
PRÉRÉGLAGE 2


touche L2 / VITESSE INFÉRIEURE
touche L1 / KERS
touche directionnelles / SÉLECTION DES MENUS
joystick gauche / DIRECTION
touche SELECT / REPLAY IMMÉDIAT
touche
touche R2 / VITESSE SUPÉRIEURE
touche R1 / DRS (activation de l'aileron arrière)
touche △ / REGARDER DERRIÈRE
touche ○ / STATUT DE LA VOITURE
joystick droit / MOTEUR ÉTEINT VUE LIBRE 360°
touche START / PAUSE
MOTEUR ALLUMÉ ACCÉLÉRER (HAUT)
FREINER / MARCHE ARRIÈRE (BAS)

VOLANT

F1 2011 est également compatible avec les volants.

REMARQUE : les Flashbacks et la fonction de changement de caméra s'affichent dans le menu de pause.



PERSONNALISER

Les joueurs peuvent modifier leurs préférences de commandes à partir de l'option **Ma F1 / Commandes de pilotage / Profil de commandes / Personnaliser.**

REPLAYS ET FLASHBACKS

REPLAYS

Vous pouvez voir un Replay immédiat à tout moment en sélectionnant l'option à partir du menu de pause en jeu.

FLASHBACKS

Si vous faites une erreur sur la piste, vous pouvez utiliser le système Flashback pour la corriger.

Lorsque tout ne se déroule pas comme vous le voulez pendant une course, appuyez sur Replay immédiat (touche SELECT) (ou sélectionnez Replay immédiat à partir du menu de pause) pour revenir en arrière, avant que la situation ne dérape.

MODES DE JEU

CARRIÈRE

En mode Carrière, vous pouvez vivre le rêve d'incarner un pilote de FORMULA ONE. Décidez de votre avenir, en emmenant une petite équipe jusqu'au sommet, ou en multipliant les efforts pour obtenir un contrat avec votre écurie préférée.

GRAND PRIX

Le mode GRAND PRIX vous permet de créer votre propre calendrier de FORMULA ONE, avec un accès à tous les circuits et toutes les écuries.

GRAND PRIX dispose d'une structure similaire à celle du mode Carrière. Cependant, au lieu de jouer vous-même, vous avez l'occasion d'incarner votre pilote préféré. Vous pouvez également sélectionner un circuit unique, tous les circuits, ou créer une série de circuits personnalisés à partir de vos endroits préférés de la saison 2011.

CHALLENGE

Le mode Challenge vous permet de comparer vos temps et vos talents avec d'autres joueurs de F1 2011 du monde entier.

CONTRE-LA-MONTRE - Le Contre-la-montre vous permet de courir contre une voiture fantôme dont les temps correspondent à ceux de vos amis ou des meilleurs pilotes du monde. Vous pouvez également utiliser le Contre-la-montre comme une référence pour battre vos propres records ou pour vous aider à être plus régulier sur un circuit en particulier.

SCÉNARIO - Le mode Scénario vous permet de tester vos capacités contre vos amis au cours de différents scénarios chronométrés. Chaque scénario se déroule sur un circuit en particulier et vous devez battre trois temps différents pour décrocher une médaille de bronze, d'argent ou d'or. Chaque scénario propose des conditions imposées, comme la météo ou le type de pneus.

MULTIJOUEUR

Jouez avec vos amis et d'autres fans de FORMULA ONE en réseau local ou en ligne. Le multijoueur de F1 2011 est composé de trois options de menu distinctes.

- **En ligne :** accédez à tous les modes de jeu en ligne.
- **Écran partagé :** jouez sur une machine avec un autre joueur en écran partagé.
- **LAN :** affrontez plusieurs joueurs avec une connexion en réseau local.

REMARQUE : pour participer au jeu en ligne, vous devez être inscrit au PlayStation®Network.

Les modes en ligne du jeu ne sont disponibles qu'avec une connexion haut débit. Vous devez vous connecter avec l'ADSL, un modem câblé, un réseau local (LAN) ou un réseau local sans fil (WLAN) pour pouvoir jouer en ligne.

Pour jouer en ligne, plusieurs choses sont nécessaires : un abonnement à un fournisseur d'accès à Internet, un périphérique réseau, ainsi qu'un point d'accès WLAN (pour les réseaux sans fil). Veuillez vous référer au manuel du système PlayStation®3 pour plus d'informations et des détails d'installation.

PARTIE RAPIDE

Le mode Partie rapide vous permet d'accéder rapidement à une partie, sans avoir à régler aucun paramètre. En Partie rapide, toutes les voitures sont de qualité identique et la répartition des écuries se fait de manière aléatoire.

Il y a une partie rapide pour tout le monde, que vous cherchiez de l'action instantanée ou une expérience de course plus approfondie.

POLE POSITION - Le mode Pole Position recréée la pression des qualifications. Chaque course de Pole Position dure 20 minutes et le vainqueur est celui qui réalise le tour le plus rapide.

SPRINT - C'est une course unique de trois tours, dans des conditions sèches et une grille choisie aléatoirement.

ENDURANCE - C'est une course unique avec une distance de 20%, une météo dynamique et grille choisie aléatoirement. Cette course comprend un arrêt au stand.

GRAND PRIX EN LIGNE - C'est une course unique de sept tours, avec une météo dynamique. La grille de départ est déterminée par une séance de qualification de 15 minutes. Les joueurs doivent effectuer au moins un arrêt au stand pendant la course.

GRAND PRIX PERSONNALISÉ

GRAND PRIX PERSONNALISÉ vous permet de créer votre propre partie en ligne avec ses paramètres, comme le circuit et la distance à parcourir. Vous pouvez également chercher un type de GRAND PRIX PERSONNALISÉ pour trouver une partie déjà en cours.

CHAMPIONNAT EN COOPÉRATION

Le Championnat en coopération est un tout nouveau mode qui vous permet, ainsi qu'à un ami, de vous affronter tout au long d'une saison de championnat, mais en tant que coéquipiers. Dans ce mode, les performances sont importantes : vous marquez des points au classement, mais vous pouvez également devenir le pilote numéro un de l'écurie et bénéficier de nouveaux composants avant votre coéquipier.

LA PISTE

OBJECTIFS

Dans certains modes de jeu, votre écurie vous fixe des objectifs au début de chaque séance. Ces objectifs peuvent être consultés grâce à votre ingénieur de course et sont également affichés sur l'écran des temps en direct sous la forme d'une fine ligne bleue.

DRAPEAUX ET PÉNALITÉS

Drapeau	Signification	Utilisation
Drapeau à damiers	Il indique aux pilotes que la course a été remportée et qu'ils doivent terminer leur tour en cours pour mettre fin à l'épreuve.	Il est utilisé lorsqu'un joueur termine une course, une séance de qualification ou une séance d'essai.
Drapeau jaune	Il signale un danger. Il prévient les pilotes qu'ils doivent ralentir et les dépassements sont interdits.	Il est utilisé lorsqu'un danger est présent sur la piste.
Drapeau vert	Tout va bien. Le pilote a passé le point de danger potentiel et les restrictions imposées par le drapeau jaune ont été levées.	Il est utilisé lorsque les restrictions imposées par le drapeau jaune sont levées.
Drapeau bleu	Il prévient un pilote qu'il va être dépassé et qu'il doit laisser passer la voiture plus rapide derrière lui. Si le pilote laisse passer trois drapeaux bleus sans réagir, il risque d'être pénalisé.	Il est utilisé lorsque le pilote qui mène la course ou une voiture plus rapide maintient un certain chrono pendant un certain temps, par rapport aux temps du joueur.
Drapeau rouge (nouveau en 2011)	La séance est interrompue, pour cause d'accident ou de mauvaises conditions sur la piste.	Il est utilisé lorsque la voiture de sécurité ne peut pas être envoyée et que de nombreux véhicules endommagés bloquent la piste.
Drapeau mi-noir mi-blanc	Il prévient d'une conduite antisportive. Il peut être suivi du drapeau noir si le pilote ne respecte pas l'avertissement.	Il est utilisé lorsque le joueur a été impliqué dans un incident, sans que cela mérite une disqualification.
Drapeau noir	Il indique au pilote qu'il a été exclu de la course.	Il est utilisé lorsque le joueur a été éliminé de la séance.

PÉNALITÉS

F1 2011 utilise un système de pénalités sur la piste, qui détermine si vous avez enfreint le règlement de la FORMULA ONE. Ceci est valable pour avoir provoqué un accident, coupé un virage ou toute autre conduite antisportive.

Lorsque vous ne respectez pas le règlement, les commissaires de course peuvent prendre quelques secondes avant de déterminer si vous êtes fautif. Si c'est le cas, les commissaires de course vous préviennent des actions à effectuer ou des pénalités éventuelles, via le système de messages qui s'affiche en haut et au centre de l'écran.

Attention, plusieurs violations du règlement peuvent conduire à votre disqualification.

LA VOITURE DE SÉCURITÉ

Si un accident provoque un danger sur la piste, le directeur de course peut décider de faire sortir la voiture de sécurité.

Une fois que la safety car se trouve sur la piste, vous ne pouvez dépasser que lorsque ses lumières vertes clignotent. Si ce sont les lumières jaunes qui clignotent, vous devez rester dans la queue.

Il est interdit de dépasser lorsque la voiture de sécurité est sur la piste, autrement que lors de la situation décrite ci-dessus. Dans le cas contraire, vous pouvez être pénalisé, voire disqualifié de la course.

Une fois que la voiture de sécurité a rattrapé le leader, et que les conditions de course sont retournées à la normale, la voiture de sécurité sort de la piste. Dans ce cas-là, ses lumières sont éteintes et vous êtes libre de reprendre la course à la fin du tour en cours.

POINTS

Les dix meilleurs de chaque GRAND PRIX marquent des points au championnat du monde des pilotes, ainsi qu'à celui des constructeurs. Voici le barème appliqué:

1ÈRE PLACE	25 POINTS
2E PLACE	18 POINTS
3E PLACE	15 POINTS
4E PLACE	12 POINTS
5E PLACE	10 POINTS
6E PLACE	8 POINTS
7E PLACE	6 POINTS
8E PLACE	4 POINTS
9E PLACE	2 POINTS
10E PLACE	1 POINT

LE KERS

Le KERS – Le Kinetic Energy Recovery System est un système de récupération de l'énergie cinétique qui a été introduit durant la saison 2009 et qui ajoute une puissance pouvant aller jusqu'à 80 HP aux performances des monoplaces 2011.

Le KERS fournit jusqu'à sept secondes de puissance supplémentaire à chaque tour. Il est déclenché à l'aide d'un bouton situé sur le volant. Le pilote peut utiliser le KERS à tout moment pendant la course et la batterie du KERS est remplie à chaque fois que la voiture passe la ligne de départ/arrivée.

REMARQUE : le KERS n'est pas disponible pour toutes les écuries.

LE DRS

Le DRS (Drag Reduction System) est un nouveau système aérodynamique qui a été introduit pour la saison 2011. Le DRS permet au pilote de régler son aileron arrière à des endroits précis du circuit (appelées zones de DRS). En déplaçant l'aileron arrière, la vitesse augmente largement, ce qui permet aux poursuivants de dépasser plus facilement pendant la course. Le DRS peut être utilisé à tout moment en essais et en qualifications. Le jour de la course, le DRS n'est activé qu'après le deuxième tour, et ne peut être utilisé que si le pilote se trouve à moins d'une seconde de la voiture le précédant lorsqu'il pénètre dans une zone de DRS. Le DRS est désactivé lorsque le pilote appuie sur les freins, ou il peut le désactiver à sa guise une fois qu'il est lancé.

En cas de présence de la voiture de sécurité, le DRS est désactivé et il n'est remis en marche que deux tours après le retour aux stands de celle-ci. Le DRS n'est pas disponible si la piste est déclarée humide ou si les voitures sont équipées de pneus pluie.

LE DRS PENDANT LES QUALIFICATIONS

Pendant les séances de qualification, le pilote peut utiliser le DRS à tout moment.

LE DRS PENDANT LES QUALIFICATIONS

Pour faciliter les dépassements, le DRS ne peut être utilisé que sur certaines portions du circuit et seulement par une voiture qui en suit une autre à moins d'une seconde.

Le DRS (Drag Reduction System) et le KERS (Kinetic Energy Recovery System) sont souvent activés simultanément, en augmentant la puissance disponible tout en réduisant les frottements grâce au mouvement de l'aileron arrière.

LES PNEUMATIQUES

Pour les saisons de championnat de 2011-2013, le fournisseur officiel des pneumatiques est Pirelli.

L'imputation des pneus secs pour chaque pilote pour chaque week-end de course a été réduite de 14 jeux à 11, et 8 jeux sont disponibles pour les qualifications et la course.

Comme en 2010, les pneus pour chaque course sont répartis entre Prime (dur) et Option (tendre). Les pilotes doivent utiliser les deux types de gommes au cours d'un GRAND PRIX. Dans F1 2011, ceci est le cas seulement si la distance de course est de 20% ou plus, et si la course n'a pas été déclarée comme humide.

ARGENT	GOMME DURE	ROUGE	GOMME SUPER TENDRE
BLANC	GOMME MÉDIUM	BLEU	PLUIE INTERMÉDIAIRES
JAUNE	GOMME TENDRE	ORANGE	PLUIE

MÉLANGE DE CARBURANT

Vous pouvez modifier votre mélange de carburant sur la piste. Voici les trois options disponibles :

- **Riche –** votre moteur est plus puissant mais vous consommez beaucoup de carburant.
- **Standard –** c'est un équilibre entre la puissance et la consommation.
- **Pauvre –** la puissance est moindre mais c'est la seule option lorsqu'il s'agit d'économiser du carburant.

En mode Challenge, le mélange de carburant est toujours réglé sur Riche.

REMARQUE : le réglage que vous utiliserez aura une influence directe sur votre consommation de carburant si l'option Simulation du carburant est activée. Par exemple, régler le mélange sur Riche consomme plus de carburant que sur Pauvre.

LE MOTOR-HOME

Le motor-home est le centre principal de votre carrière. C'est ici que se trouvent toutes les informations concernant votre carrière.

L'ORDINATEUR DU PILOTE

L'ordinateur vous donne accès aux écrans suivants :

- **Messages –** ils contiennent les informations concernant les offres des écuries, des améliorations de la voiture et tout ce qui concerne votre carrière.
- **Classements –** suivez vos performances au cours de la saison en accédant à l'écran des classements, que ce soit pour les pilotes ou les écuries.
- **Infos du circuit –** c'est ici que vous trouvez des informations concernant le circuit actuel.

LE CALENDRIER DES COURSES

Le calendrier des courses vous permet de consulter la progression de votre carrière. Vos performances y sont détaillées pour chaque course. Le calendrier est également utilisé pour sélectionner la prochaine épreuve de votre carrière.

LE CHOIX DU CASQUE

The helmet selection allows you to choose from a number of pre-defined helmet designs.

LE PADDOCK

Le choix du casque vous permet de sélectionner parmi un certain nombre de designs prédéfinis.

LA PRESSE

Lorsque vous retournez au paddock, les journalistes peuvent essayer de vous demander un entretien. Vous pouvez choisir de les ignorer et de rentrer directement dans votre motor-home, ou vous pouvez répondre à quelques questions. Mais faites attention à ce que vous dites, c'est facile de froisser votre écurie ou des rivaux.

LE GARAGE

Le garage vous permet d'accéder à la piste, ainsi qu'à toutes les options de votre voiture, de vos pneus et de votre stratégie.

L'INGÉNIEUR DE COURSE

L'ingénieur de course se charge des préréglages rapides de voiture. Il vous permet de vous rendre sur la piste ou de retourner au paddock si vous décidez d'abandonner l'épreuve en cours. L'ingénieur de course détient également les informations relatives à votre objectif de séance en cours.

L'ÉCRAN DE CONDUITE

L'écran de la voiture vous permet d'accéder à plusieurs écrans d'information.

LES TEMPS EN DIRECT

Les Temps en direct vous permettent de surveiller les autres pilotes pendant les essais ou les qualifications. Vous pouvez y trouver les temps par secteur, les tours les plus rapides et le classement actuel.

LES INFOS DE MÉTÉO/SÉANCE

L'écran d'information pour la météo et la séance pour permet de consulter les prévisions météorologiques de votre écurie pour les séances à venir. Il vous permet également de passer des séances à venir.

LES ESSAIS

La séance d'essai est importante pour bien ressentir la piste et effectuer des réglages sur votre voiture. Les séances d'essai comprennent également des tests de R&D qui déverrouillent des améliorations techniques supplémentaires lorsqu'ils sont réussis.

LES QUALIFICATIONS

Une position de qualification favorable est essentielle pour obtenir une bonne place sur la grille de départ. Surveillez attentivement vos adversaires et tentez constamment de réussir le meilleur temps au tour sans trop utiliser de jeux de pneumatiques. Votre écurie vous fixera toujours un objectif de qualification, qu'il faudra atteindre.

LA COURSE

C'est en course que le résultat est le plus important. Une bonne position de départ satisfait votre écurie et vous aide à atteindre votre objectif de saison.

LES INFOS DU CIRCUIT

Cet écran vous propose des informations relatives au circuit en cours.

R&D

Cet écran vous permet de consulter les améliorations dont vous disposez et de choisir la branche technique d'amélioration si vous obtenez la place de pilote numéro un.

LES RÉGLAGES DE LA VOITURE

Cet écran vous permet de mettre au point tous les aspects techniques relatifs au réglage de votre voiture. Vous pouvez également charger et sauvegarder des réglages de voiture.

LES PNEUMATIQUES

Vous pouvez modifier vos pneumatiques ou votre stratégie à tout moment pendant que vous êtes au garage en sélectionnant le menu Pneus.

LE DÉFI DES COÉQUIPIERS

Il est important de dominer votre coéquipier pendant toute la saison si vous souhaitez rester le pilote numéro un de votre écurie. En étant numéro un, vous accédez le premier aux améliorations techniques de l'équipe et vous pouvez choisir la branche technique d'amélioration.

LES AIDES AU PILOTAGE

Vous pouvez modifier les aides au pilotage en sélectionnant le menu Niveau de difficulté à partir de l'écran des Paramètres de course, avant de commencer une session. De plus, les aides au pilotage peuvent être réglées à partir du menu de pause de l'écran de conduite.

PARAMÈTRES AUDIO

Les paramètres audio peuvent être réglés à partir du menu Options/Audio ou du menu de pause. Vous pouvez sélectionner le volume des voix ou de la musique séparément en déplaçant les curseurs en question de la gauche (silencieux) vers la droite (volume maximal). Vous pouvez également régler le volume du moteur et des effets sonores de la gauche (faible) vers la droite (fort).

Vous pouvez également choisir le mixage personnalisé qui vous convient. L'option Mono est disponible si vous disposez d'une télévision mono ou d'une seule enceinte. Elle s'assure que tous les sons sont clairement entendus via toutes les sorties audio PlayStation®3. Sélectionnez Écouteurs pour de meilleurs résultats avec des écouteurs stéréo ou Stéréo uniquement si vous utilisez une configuration d'enceintes en 2.1 ou une paire d'enceintes stéréo.

Sélectionnez Surround si vous disposez d'un système d'enceintes en 5.1 ou 7.1. Si vous utilisez un système surround en 5.1, le jeu utilisera le LPCM plutôt que le HDMI s'il est activé. Sinon, il utilisera le DTS® ou le Dolby Digital® via le HDMI ou la sortie audio optique, selon la configuration de votre système PlayStation®3 en dehors du jeu. Le LPCM offre la latence la plus basse, ainsi que des performances et une qualité sonore supérieures.

La sortie en HDMI 7.1 peut être mixée pour une configuration de style cinéma horizontale avec des enceintes en 2D (un hexagone plus une enceinte frontale au centre et un subwoofer) ou en véritable configuration 3D, comme indiqué ci-dessous :

La véritable configuration d'enceintes en son surround de F1 2011 peut être appliquée en choisissant 3D7.1 SURROUND dans les options audio du jeu, sous condition que votre amplificateur soit compatible avec le HDMI 1.3. Le son 3D fonctionne mieux si vous jouez entre les enceintes. La configuration 3D7.1 est également compatible avec la stéréo et le cinéma 5.1 pour profiter de vos films et votre musique.

Les deux enceintes supplémentaires doivent être placées aussi haut que possible à l'arrière-centre et en bas entre les deux enceintes avant surélevées pour former un triangle, comme indiqué. La position de l'enceinte avant centrale (dialogues) et du sub-woofer n'est pas importante puisqu'ils ne font pas partie de l'octaèdre 3D.

BANDE SONORE

"Planetary (Go!)"
Performed by My Chemical Romance
Words & Music by Toro, Lero, Way and Way
© 2010, Blow The Doors Off The Jersey Shore Music Inc/EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW
Licensed courtesy of Warner Music UK Ltd.

"Ill Behaviour" (featuring I-Kay)
Performed by Danny Bryd
Written by Danny Byrd and Eddy Castellanos.
Arranged and produced by Danny Byrd.
Vocals: I-Kay.
Published by Songs In The Key Of Knife.
Licensed courtesy of Hospital Records Ltd

"Memory Lane"
Performed by Netsky
Written, arranged and produced by Boris Daenen.
Published by Songs In The Key Of Knife.
Licensed Courtesy of Hospital Records Ltd

"Planet Terror"
Performed by The Qemists
Written by L. Black, L. Harris, D. Arnold
Published by Just Isn't Music
(P) 2010 Ninja Tune
Licensed courtesy of Ninja Tune.

"Tropicana"
Performed by The Qemists
Written by L. Black, L. Harris, D. Arnold
Published by Just Isn't Music
(P) 2011 Ninja Tune
Licensed courtesy of Ninja Tune.

"Best Shoes" (Qemists Remix)
Performed by BYOB
Words & Music by Ashley Hamilton
Published by Skint Music Publishing / Sony/ ATV Music Publishing
Licensed courtesy of Skint Records
(P) Skint Records 2009
www.byobmusic.com

"Four Letter Word"
Performed by Beady Eye
Words & Music by Gallagher/Archer/Bell
Published by Sony/ATV Music Publishing
Licensed courtesy of Beady Eye Records Ltd

"Golden Girl"
Performed by Big Linda
Words & Music by Allder/Bacci/Holroyde/ Murdoch
Published by Sony/ATV Music Publishing
(P) Ursa Major Records

"Shake It"
Performed by The Casanova's
Words & Music by Tom Boyce
Published by Rubber Music Publishing
Administered by Sony/ATV Music Publishing
Courtesy Rubber Records
www.rubberrecords.com
© (P) 2003 Rubber Music Pty Ltd

"Bigger Than Us"
Performed by White Lies
Written by H. McVeigh/C. Cave/J. Brown.
Published by Chrysalis Music Ltd. © 2011.
Used by permission. All rights reserved.
Courtesy of Polydor UK Ltd
Under licence from Universal Music Operations Ltd

"Teenager"
Performed by Mona
Words & Music by Brown
© 2010, EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW
Courtesy of Universal-Island Records Ltd
Under licence from Universal Music Operations Ltd

"Full Steam Space Machine"
Performed by Royal Republic
Written by Hallbäck, Anders (CA)/ Grahn, Adam John Carl (CA)/ Irengård, Hannes Viktor Hugo (CA)/ Andreasson, Per Rickard Hendric (CA)
© 2009 Warner/Chappell Music Scandinavia (STIM)
All Rights Administered by Warner/Chappell Music Publishing Ltd
All Rights Reserved
Licensed courtesy of Warner Music UK Ltd.

"The Magnifying Glass"
Performed by The Joy Formidable
Words & Music by Bryan and Davies
© 2010, The Joy Formidable, Ltd/ EMI Foray Music/EMI Music Publishing Ltd, London W8 5SW
Licensed courtesy of Warner Music UK Ltd.

"I Must Be Out Of My Mind"
Performed by Royal Republic
Written by Hallbäck, Anders (CA)/ Grahn, Adam John Carl (CA)/ Irengård, Hannes Viktor Hugo (CA)/ Andreasson, Per Rickard Hendric (CA)
© 2009 Warner/Chappell Music Scandinavia (STIM)
All Rights Administered by Warner/Chappell Music Publishing Ltd
All Rights Reserved
Licensed courtesy of Warner Music UK Ltd.

"21st Century Gentlemen"
Performed by Royal Republic
Written by Hallbäck, Anders (CA)/ Grahn, Adam John Carl (CA)/ Irengård, Hannes Viktor Hugo (CA)/ Andreasson, Per Rickard Hendric (CA)
© 2009 Warner/Chappell Music Scandinavia (STIM)
All Rights Administered by Warner/Chappell Music Publishing Ltd
All Rights Reserved
Licensed courtesy of Warner Music UK Ltd.

"Champion"
Performed by Clement Marfo & The Frontline
Words & Music by Byron-Sinclair/Douch/ James/Mansell/Marfo/Marston/Payne/ Turnball/Vikram/Wells
Published by Sony/ATV Music Publishing
© 2011 Warner Music UK Limited (NS) and Sony/ATV Music Publishing (UK) Limited (PRS)
All Rights on Behalf of Warner Music UK Limited administered by Warner/Chappell Music Publishing Ltd
All Rights Reserved
Licensed courtesy of Warner Music UK Ltd.

"Haunt You"
Performed by Flux Pavilion
Words & Music by J. Steele
Published by Sony/ATV Music Publishing
Publisher: Maximum Boost Publishing
2010 recording - Circus Records
License courtesy of Circus Records
www.circus-records.co.uk

"Lies"
Performed by Fenech-Soler
Written by Duffy, Ross Alasdair (CA)/ Duffy, Benjamin John (CA)/ Fenech-Soler, Daniel (CA)/ Lindsay, Andrew Robert (CA)
© 2010 B Unique Records Limited (NS)
All Rights administered by Warner/Chappell Music Publishing Ltd
All Rights Reserved
Licensed courtesy of Warner Music UK Ltd.

"Arrows"
Performed by Children Collide
Written by John Donald Mackay
Published by Universal Music Publishing Ltd
Courtesy of Universal Music Australia
Under licence from Universal Music Operations Ltd

REMERCIEMENTS

Formula One Management Limited, AT&T Williams, Force India F1 Team, HRT F1 Team, Lotus Renault GP, Marussia Virgin Racing, Mercedes GP Petronas F1 Team, Red Bull Racing, Sauber F1 Team, Scuderia Ferrari, Scuderia Toro Rosso, Team Lotus, Vodafone McLaren Mercedes, Anthony Davidson, David Croft, Carlo Vanzini, Christophe Malbranque, Russell Batchelor.

Produced under license of Ferrari Spa. FERRARI, the PRANCING HORSE device, all associated logos and distinctive designs are property of Ferrari Spa. The body designs of the Ferrari cars are protected as Ferrari property under design, trademark and trade dress regulations.

"Force India" and "f i" are trademarks of Force India Formula One team.

"Hispania Racing", "HRT F1 Team", the Hispania Racing device, all associated logos and distinctive designs are the property of Campos Meta 1 S.L.

All information regarding the car is the sole property of and owned by 1Malaysia Racing Team Sdn Bhd (also known as "Team Lotus"). All rights reserved

Manufactured under licence from McLaren Racing Limited. McLaren and the McLaren logo are registered trademarks of McLaren Racing Limited.

MERCEDES GP and/or MERCEDES GP PETRONAS and the MERCEDES GP PETRONAS logo are registered trademarks of Daimler AG and are used under license.

Red Bull® Marks, the Red Bull Racing and the Scuderia Toro Rosso Logos are licensed by Red Bull GmbH/Austria.

Produced with the permission of Lotus Renault GP Ltd.

Produced with the permission of Sauber Motorsport AG. Sauber F1 Team name and logos, all associated logos are the property of Sauber Motorsport AG and are used under license.

"Marussia Virgin Racing", the team logo and all associated partner logos are used under license and with the permission of Manor Grand Prix Limited.

The Williams name and logo are trademarks of Williams Grand Prix Engineering Limited and are used under licence. Williams images and data ©2011 Williams Grand Prix Engineering Limited. All rights reserved.

"Mercedes-Benz" and "Three pointed star in a ring" are trademarks of Daimler AG and used under license.

CONTRAT DE LICENCE D'UTILISATION ET GARANTIE DE LA SOCIÉTÉ CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED

IMPORTANT – A LIRE ATTENTIVEMENT : LE PROGRAMME ACCOMPAGNANT CET ACCORD (CE QUI INCLUT LE PROGRAMME INFORMATIQUE, LE SUPPORT ET LA DOCUMENTATION IMPRIMEE OU EN LIGNE RELATIVE AU PROGRAMME) VOUS EST ACCORDE SOUS LICENCE SELON LES TERMES EXPOSES CI-DESSOUS. CES TERMES CONSTITUENT UN ACCORD LEGAL ENTRE VOUS ET LA SOCIETE CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LIMITED (« CODEMASTERS »). EN UTILISANT LE PROGRAMME, VOUS ACCEPTEZ D'ETRE JURIDIQUEMENT LIE PAR LES TERMES DE CET ACCORD AVEC CODEMASTERS.

CE PROGRAMME est protégé par les lois anglaises relatives aux copyrights, par des traités internationaux sur les copyrights et d'autres lois. Ce Programme vous est accordé sous licence, il ne vous est pas vendu. Cet accord ne vous confère aucun titre ni droit de propriété sur le Programme ou l'exemplaire du Programme qui vous a été fourni.

1. Licence pour utilisation limitée. Codemasters vous accorde le droit non exclusif, non transférable et limité d'utiliser un exemplaire du Programme uniquement à des fins personnelles.

2. Propriété. Tout titre, droit de propriété intellectuelle dans et de ce Programme ou ses copies (y compris, notamment, les séquences vidéo, audio et autre contenu) sont la propriété de Codemasters ou de ses bailleurs de licence. Vous ne disposez pas par la présente de roits ou d'intérêts autres que ceux décrits par la licence limitée du paragraphe 1.

VOUS NE DEVEZ PAS :

* Copier le Programme.

* Vendre, louer, louer à bail, accorder sous licence, distribuer, rendre disponible à d'autres personnes ou transférer par quelque moyen que ce soit ce Programme, en totalité comme en partie. Vous ne devez pas exploiter ce Programme ou une partie de ce Programme à des fins commerciales, ou, notamment, dans un « cyber café », une salle de jeux vidéo ou tout autre lieu à caractère commercial dans lequel de multiples utilisateurs peuvent accéder au Programme. Codemasters peut proposer un accord de licence sur site (Site License Agreement) distinct, afin de vous permettre de disposer de ce Programme à des fins commerciales ; voir les services à contacter ci-après.

* Désosser, extraire les codes sources, modifier, décompiler, désassembler ou créer des produits dérivés de ce Programme, que ce soit en tout ou partie.

* Oter, désactiver ou détourner toute information ou étiquette de propriété présente sur ou dans ce Programme.

GARANTIE LIMITEE. Codemasters garantit à l'acheteur d'origine de ce Programme que le support sur lequel le Programme a été enregistré ne comportera pas de défauts matériels ou de vices de fabrication, pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si le support d'enregistrement s'avère défectueux dans les 90 jours suivant la date d'achat, Codemasters s'engage à le remplacer gratuitement pendant cette période, à réception du Produit (frais de port à la charge de l'envoyeur) accompagné d'une preuve de la date d'achat, dans la mesure où le Programme est toujours fabriqué par Codemasters. Si le Programme n'est plus disponible, Codemasters se réserve le droit de lui substituer un programme similaire, d'une valeur égale ou supérieure. Cette garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le Programme, fourni initialement par Codemasters, et sera nulle et non avenue si le problème résulte d'un abus, d'une mauvaise d'utilisation ou d'une négligence. Toutes les garanties implicites prescrites par la loi sont expressément limitées à la période de 90 jours décrite ci-dessus.

A L'EXCLUSION DES CLAUSES MENTIONNEES PLUS HAUT, CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTES LES AUTRES GARANTIES, ORALES OU ECRITES, EXPLICITES OU IMPLICITES, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE DE COMMERCIALISATION, DE SATISFACTION, D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER OU DE NON-INFRACTION. AUCUNE DECLARATION OU RECLAMATION QUELLE QU'ELLE SOIT NE SAURAIT ENGAGER OU OBLIGER CODEMASTERS.

Lorsque vous renvoyez le Programme pour un remplacement sous garantie, veuillez envoyer les disques du produit original soigneusement emballés et joignez : (1) une photocopie de votre reçu avec la date d'achat ; (2) votre nom et l'adresse de réexpédition tapés ou inscrits lisiblement ; (3) une brève description du défaut, du (des) problème(s) que vous avez rencontré(s) et de l'ordinateur sur lequel vous utilisez le Programme.

LIMITATION EN CAS DE DOMMAGES. CODEMASTERS NE SAURAIT, EN AUCUN CAS, ETRE TENU RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE SPECIFIQUE, ACCESSOIRE OU INDIRECT RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU D'UN DYSFONCTIONNEMENT DU PROGRAMME. CECI INCLUT LES DOMMAGES AUX BIENS CORPORELS, INCORPORELS, LES DYSFONCTIONNEMENTS OU PANNES DU MATERIEL INFORMATIQUE PROVOQUES PAR LE PROGRAMME, ET DANS LA LIMITE PREVUE PAR LA LOI, LES DOMMAGES AUX PERSONNES PHYSIQUES, MEME SI CODEMASTERS EST INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DOMMAGES. LA RESPONSABILITE DE CODEMASTERS NE SAURAIT ETRE ENGAGEE POUR UN MONTANT SUPERIEUR AU PRIX PAYE POUR LA LICENCE D'UTILISATION DE CE PROGRAMME. CERTAINS ETATS/PAYS N'AUTORISENT PAS LES LIMITATIONS CONCERNANT LA DUREE D'APPLICATION D'UNE GARANTIE IMPLICITE ET/OU L'EXCLUSION OU LIMITATION DES DOMMAGES INDIRECTS OU ACCESSOIRES. PAR CONSEQUENT LES RESTRICTIONS ET/OU LIMITATIONS DE RESPONSABILITE MENTIONNEES CI-DESSUS PEUVENT NE PAS VOUS CONCERNER. CETTE GARANTIE VOUS CONFERE DES DROITS SPECIFIQUES, ET VOUS DISPOSEZ PEUT-ETRE EN SUS DE DROITS SPECIFIQUES POUVANT VARIER SUIVANT LES JURIDICTIONS.

RESILIATION. Sans que cela n'affecte les autres droits de Codemasters, cet accord de licence sera automatiquement résilié si vous n'en observez pas les termes et conditions. Si cela se produit, vous êtes tenu de détruire tous les exemplaires de ce Programme et tous ses composants. De plus, les fonctionnalités en ligne pourront cesser, à seule la discrétion de Codemasters, à condition que Codemasters prévienne les utilisateurs 30 jours avant sur le site Internet www.Codemasters.com

MISE EN DEMEURE. Codemasters pouvant subir des dommages irrémédiables si les termes de cet accord de licence ne sont pas respectés, la société se réserve le droit, sans obligation ou preuve de tels dommages, de prendre les mesures appropriées concernant la violation de cet accord de licence, en supplément des autres dispositions applicables prévues par la loi.

INDEMNITE. Vous acceptez d'indemniser, de défendre ou de préserver Codemasters, ses partenaires, filiales, fournisseurs, administrateurs, directeurs, employés et agents de tous dommages, pertes et dépenses résultant directement ou indirectement de vos actes et omissions lors de l'utilisation de ce Produit, conformément aux termes du présent accord de licence.

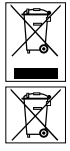
DIVERS. Le présent accord de licence constitue un accord complet entre les parties et remplace tout accord antérieur. Seul un amendement écrit signé par les deux parties pourra y être ajouté. Si une clause de cet accord de licence est non applicable pour quelque raison que ce soit, la clause concernée sera modifiée de façon à pouvoir être appliquée, le reste de l'accord restant entièrement valide. Le présent accord de licence est régi par la loi anglaise et vous acceptez la seule juridiction des tribunaux anglais.

Pour toute question concernant cette licence, veuillez contacter Codemasters à l'adresse suivante :
The Codemasters Software Company Limited, PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, Royaume-Uni.
Tél : +44 1926 816000, Fax : +44 1926 817595.

For Help & Support please visit: **eu.playstation.com** or refer to the telephone list below.

Australia	**1300 365 911** Calls charged at local rate
Österreich	**0820 44 45 40** 0,116 Euro/Minute
Belgique/België/Belgien	**011 516 406** Tarif appel local/Lokale kosten
Česká republika	**222 864 111** Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111
	283 871 637 Po – Pa 10:00 – 18:00 Help Line Tarifováno dle platných telefonních sazeb
Danmark	**70 12 70 13** support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21
Suomi	**0600 411 911** 0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15–21
France	**0820 31 32 33** prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi
Deutschland	**01805 766 977** 0,12 Euro/minute
Ελλάδα	**00 32 106 782 000** Εθνική Χρεαση
Ireland	**0818 365065** All calls charged at national rate
Italia	**199 116 266** Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
Malta	**23 436300** Local rate
Nederland	**0495 574 817** Interlokale kosten
New Zealand	**09 415 2447** National Rate
	0900 97669 Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute
Norge	**81 55 09 70** 0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15
Portugal	**707 23 23 10** Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
España	**902 102 102** Tarifa nacional
Россия	**+7 (499) 238 36 32**
Sverige	**08 587 822 25** support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–söndag 12–15
Suisse/Schweiz/Svizzera	**0848 84 00 85** Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
UK	**0844 736 0595** Calls may be recorded for training purposes

If your local telephone number is not shown, please visit **eu.playstation.com** for contact details.



La présence de l'un de ces symboles sur nos emballages, produits électriques ou batteries indique que ces derniers ne doivent pas être mis au rebut comme déchets ménagers en Europe. Pour assurer le traitement correct du produit ou de la batterie mis au rebut, respectez la législation locale en vigueur ou les prescriptions en matière de mise au rebut des appareils électriques/batteries. Vous aiderez ainsi à préserver les ressources naturelles et à améliorer le niveau de protection de l'environnement par un traitement et une mise au rebut adaptés des déchets électriques.

Ce symbole chimique apparaît sur certaines batteries, à côté d'autres symboles. Les symboles chimiques du mercure (Hg) et du plomb (Pb) apparaissent sur les batteries qui contiennent plus de 0.0005 % de mercure ou plus de 0.004 % de plomb.

Service client Codemasters UK

Telephone: 0870 7577881 / 00 44 1926 816 066 (en dehors du UK) Email: serviceclientele@codemasters.com
Codemasters Software Co., P.O. Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.